

# Billboard-Erzeugung mit GroIMP

Stephan Rogge

9. Juni 2008

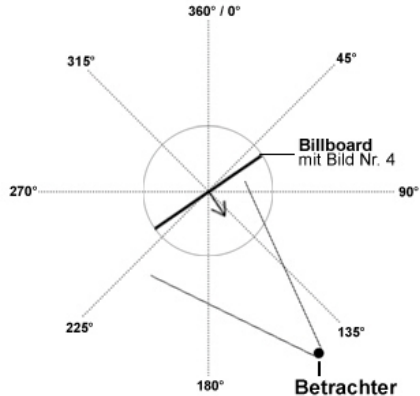
# Motivation

- Bäume sind komplexe Objekte
- Darstellung von vielen Bäumen benötigt Vereinfachung
- Erzeugung der Vereinfachung möglichst automatisiert

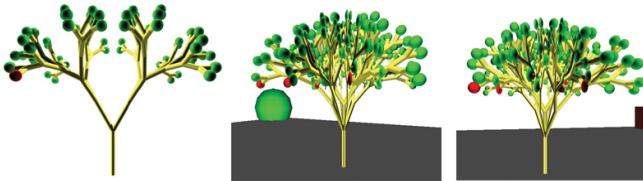
# Was sind Billboards?

- Übersetzt: Reklametafel
- Vereinfachung der Darstellung komplexer 3D-Strukturen
- Einfachste Anwendung: einzelne Ansicht des Modells auf ein Rechteck geklebt
- Problem: Betrachtung des Rechtecks von der Seite
- Umsetzung für VRML

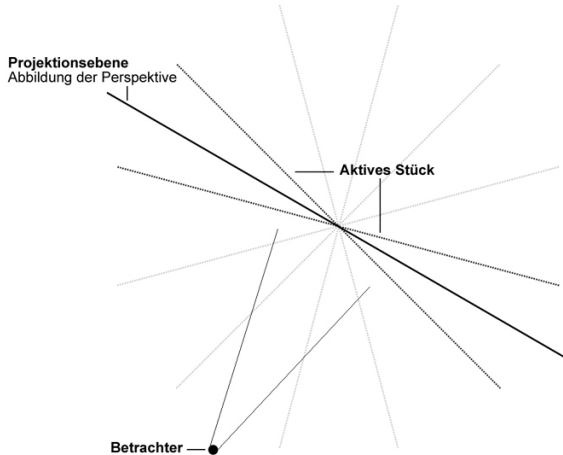
# Dynamisches Billboard-System



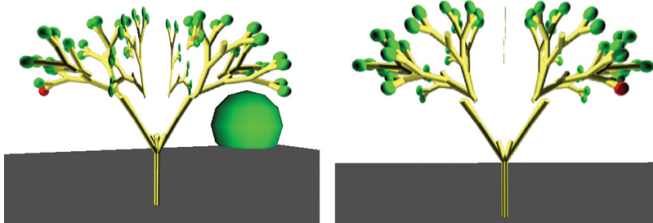
# Fächer-Billboard-System (1)



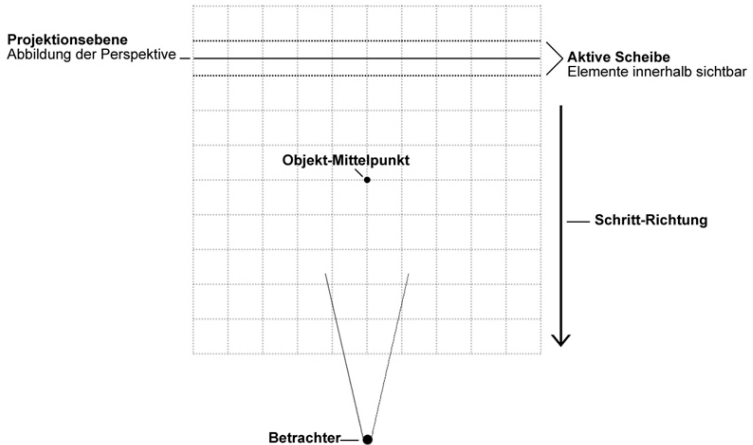
# Fächer-Billboard-System (2)



## Fächer-Billboard-System (3)



# Raster-Billboard-System





# Darstellung der Baummodelle

- Dynamisch: Beste Qualität, aber größter Speicherbedarf
- Fächer: Geringster Speicherbedarf, aber Darstellungsfehler
- Raster: Bester Kompromiss zwischen Speicherbedarf und Darstellungsfehler



**Billboard-Systeme im Einsatz: Demo**